



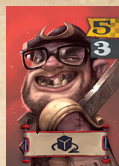
Sir Beth

Augmente de 2 points la valeur du dé de combat.



Le Flibustier

Vous pouvez attaquer à 1 case de distance. En cas de victoire, votre adversaire vide une cale de votre choix. En cas de défaite, vous ne perdez rien.



Saran

Permet de relancer votre propre dé de combat ou de faire relancer celui de l'adversaire. Le deuxième jet **doit** être accepté.



Le Stratège

Vous gagnez automatiquement vos combats lorsque vous êtes l'attaquant.



Le Roi !

Pas de pouvoir, mais rapporte 9 doublons si emmené à Port Royal. Par contre, le Roi est très déçu (-3 doublons) s'il n'arrive pas à bon port.



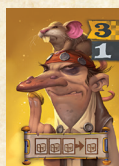
L'Armateur

En fin de partie, chaque *personnage* dans vos cales vous rapporte 3 doublons. L'armateur compte également.



L'Évêque

En fin de partie, chaque jeton trésor que vous avez récolté vous rapporte 2 doublons.



La Fouine

Lorsque vous piochez un trésor, prenez-en 3, gardez-en 1 et remélangez la pioche. Chez un adversaire, vous pouvez également en regarder 3.



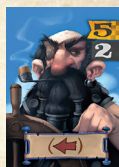
Le Cartographe

Il a trouvé la carte de Morgan ! Permet de jouer avec 4 cartes action en main au lieu de 3.



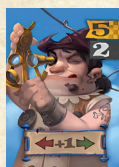
L'Ancrier

Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de **moins** que ce qu'indique le dé.



Le Loup de Mer

Permet d'ignorer complètement l'action « reculer » d'une carte action (si cela vous arrange).



La Navigatrice

Lors de tout déplacement (avant ou arrière), permet de se déplacer de 1 case de **plus** que ce qu'indique le dé.



Marchand (venitien)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer l'or par la nourriture, et vice versa. Combinable avec les autres marchands.



Marchand (helvète)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer la poudre par l'or, et vice versa. Combinable avec les autres marchands.



Marchand (prussien)

Lorsque vous devez **payer**, vous pouvez remplacer la poudre par la nourriture, et vice versa. Combinable avec les autres marchands.



Le Tonnelier

Lors de chaque chargement de ressources, chargez 1 jeton de plus que ce qu'indique le dé.



Calypso

Si vous êtes en possession des 3 amulettes maudites, vous gagnez immédiatement la partie !



L'Oracle

Lorsque vous êtes Capitaine, vous pouvez décider de la valeur d'un des deux dés (matin ou soir) **avant** de lancer l'autre.



La Mage

Vous pouvez utiliser la valeur des dés dans l'ordre qui vous arrange (sans pour autant les changer pour les autres joueurs).



La Vigie

Permet de s'emparer d'un jeton trésor aussi en vous arrêtant à 1 case d'un *repaire*.

THE CREW

Règles du jeu



Voilà déjà bien des années que le Grand Défi de Morgan attire les pirates des quatre coins du globe. À tel point que les auberges regorgent désormais d'aventuriers qui n'attendent qu'une chose : devenir membres d'un équipage et participer à la course la plus célèbre des Caraïbes.

Vous qui êtes capitaine, vous avez bien compris la situation : il suffira d'un peu de rhum – et parfois d'offrir un peu d'or au tavernier – pour embrigader de nouvelles recrues qui pourront certainement vous aider à décrocher la victoire !

UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://fr.asmodee.com/fr/support>. Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Un jeu édité par SPACE Cowboys – Asmodee Group
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANCE
© 2022 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Jamaica et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur [SpaceCowboysFR](https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR), sur [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel) et sur [SpaceCowboys1](https://www.twitter.com/SpaceCowboys1).

Un jeu de : Malcolm Braff, Bruno Cathala & Sébastien Pauchon
Illustrations : Mathieu Leysenne

MISE EN PLACE

Placez-les ensuite sur les cases du plateau prévues à cet effet sans les retourner.

Posez la *bouteille de rhum* sur la case située en bas des escaliers.

1 Mélangez, face cachée, les 20 tuiles *personnage*.

4 Retournez les 3 *personnages* orthogonalement adjacents au *rhum*.

5 Les 12 *trésors* remplacent ceux du jeu de base. Leur mise en place est la même.

Vous voilà prêts à commencer !

LES TRÉSORS

Il y a 12 *cartes trésor* dans The Crew.

- 8 sont des valeurs positives, que l'on ne révèle – comme d'habitude – qu'en fin de partie. Leur valeur varie de +2 à +7.
- 3 sont des *amulettes maudites* que l'on ne révèle qu'en fin de partie et qui coûtent des points. Mais si vous possédez les 3 **et** que vous avez également Calypso à bord de votre navire, vous gagnez immédiatement la partie !
- Le dernier est le Youkounkoun. Ce diamant vaut 12 *doublons* en fin de partie. Mais si vous le piochez, vous **devez** le révéler et le stocker face visible à côté de vos *cales*... Pour le reste, les règles ne changent pas.



Un dernier détail : lorsque vous jouez avec l'extension, prenez l'habitude de poser les jetons *trésor* que vous récoltez sur votre plateau de *cales*. Cela peut servir à l'évêque en fin de partie.

Si le cœur vous en dit, vous pouvez jouer en incluant la 6^e *Cale* parmi les *trésors*.

RECRUTEMENT

• À chaque fois que vous payez une taxe portuaire **dans son intégralité**, vous pouvez recruter un *personnage*. Ce n'est pas obligatoire.

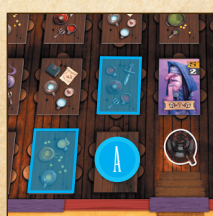
• Si vous recrutez un *personnage*, placez-le (comme une *marchandise*) dans une *cale vide*.

• Vous pouvez recruter n'importe quel *personnage* orthogonalement adjacent à la bouteille de *rhum* (les pirates sont plus faciles à convaincre avec du rhum).

En début de partie, 3 *personnages* sont ainsi disponibles.

• Après avoir recruté un *personnage*, révélez immédiatement les *personnages* qui bordent la zone de recrutement.

Ici, après avoir recruté A, on révèle les 2 *personnages* marqués d'un cadre bleu.



• La zone de recrutement est constituée de toutes les cases accessibles à la *bouteille de rhum*. Les *personnages* qui bordent cette zone sont toujours face visible.



En rouge, la zone de recrutement actuelle.

• Avant de recruter un *personnage*, vous pouvez déplacer le *rhum* au sein de cette zone. Chaque case coûte 1 *doublon*, à payer à la Banque.



Ici, pour aller recruter l'armateur, il faut déplacer le *rhum* de 3 cases. Cela coûte 3 *doublons*.

CHARGEMENT

- Le chargement des *personnages* suit les règles habituelles de chargement, sans aucune exception. Par exemple :
 - On ne peut pas en avoir plusieurs dans une même *cale*.
 - On ne peut pas remplacer un *personnage* par un autre.
 - On ne peut en jeter un à la mer (eh oui...) que si toutes les *cales* sont pleines et que l'on doit charger une **autre** *marchandise*.
 - Un *personnage* peut être volé à la suite d'un combat.

N.B. : un *personnage* jeté à la mer est retiré du jeu.

LES PERSONNAGES

Deux valeurs indiquent l'or que rapporte (ou parfois coûte) le *personnage* en fin de partie s'il est dans vos *cales*.

Valeur du haut 1 : si votre bateau a atteint *Port Royal* (ici, +5 *doublons*).

Valeur du bas 2 : si votre bateau n'a pas atteint *Port Royal* (ici, +2 *doublons*).

En outre, tous les *personnages* ont un pouvoir 3 détaillé ci-après.

